Воинский архетип

Магия крови течет в жилах мощных повелителей, которые иногда передают часть её силы рабам.

Кровавый раб

В глубине ночи, связанный через кровь, чтобы служить вампиру или демоническому повелителю, вы оказались в царстве безумия, из которого мало кто вернулся. Сила вашего темного владельца пульсирует по вашим венам, и будь то запретный ритуал или увлекающий поцелуй, она укрепляет вашу решимость.

Даже после освобождения от отвратительного рабства, навязчивый голос твоего хозяина постоянно манит вас вернуться.

Кровавые рабы учатся черпать силу из темных даров, оставленных им порочными существами, которым они когда-то служили. Это требует глубокой внутренней решимости, применять эти темные силы, не поддаваясь жестокости.

ПЬЮЩИЙ КРОВЬ Когда вы выберите этот архетип на 3-м уровне, вы можете получить поддержку от крови своих жертв. Когда Вы попадаете по живому существу атакой оружием ближнего боя, ваша атака наносит дополнительно 1к8 повреждений. Если цель большого размера или меньше, она также должна сделать спасбросок Силы. При провале вы получаете временные хиты, равные броску дополнительного урона + ваш модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор).
Вы можете использовать эту функцию два раза между отдыхами и только один раз в свой ход. Как только вы дважды использовали эту функцию, вы должны закончить короткий или длительный отдых, прежде чем вы можете использовать её снова.

КРОВАВЫЕ РАБЫ В БАРОВИИ
В то время как маги и колдуны, взявшие опции из этой книги, отлично вписываются в жуткую атмосферу Равенлофта, бойцы рождаются в этом окружении. В месте, где зло процветает, кровавые воины сражаются каждый день, чтобы сохранить свою личность. Вина за ужасные поступки, совершенные ими преследует многие добрые души.

Сложность спасброска = 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор).
На 10-м уровне дополнительный урон становится 1к10. На 18-м уровне 1к12.

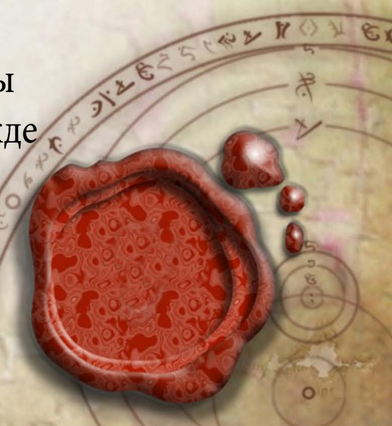
ТЁМНЫЙ ДАР На 7-м уровне, вы научитесь вытягивать больше силы из крови своего покровителя, что еще течет в ваших жилах. Вы получаете один из следующих особенностей на выбор:

- **Неестественное лазанье.** Бонусным действием вы получаете скорость лазания, равную текущей скорости до конца вашего хода.
- **Стремительность**. Вы можете бонусным действием в каждый из ваших ходов в бою, совершить Рывок.
- **Чарующий Взгляд.** Вы можете разыграть Очарование личности в качестве заклинания 1 уровня. Как только вы используете это умение, Вы не можете использовать его снова, пока не закончите отдых.
- **Взгляд охотника.** Бонусным действием вы можете выбрать одно существо в пределах 5 футов, оно не может до начала вашего следующего хода потратить свою реакцию на атаку. На существ, иммунных к состоянию Очарованный, Взгляд охотника не влияет.
- **Тёмное зрение.** Вы можете накладывать на себя Тёмное зрение по желанию, не расходуя материальные компоненты.
- **Освобождённое Сознание.** Вы имеете преимущество на спасброски против Очарования.
- **Тень жизни.** Когда цель проваливает спасбросок против умения Пьющий кровь, вы получаете 5 дополнительных временных хитов.

ТЕНЕВАЯ КРОВЬ На 10-м уровне, когда вы используете особенность второе дыхание, в то время как вы находитесь в темноте, вы можете восстановить хиты, равные 2к6 + ваш уровень воина вместо обычных.
На 18-м уровне, вы восстанавливаете 2к8 + ваш уровень воина хитов.

ТЁМНАЯ СИЛА На 15-м уровне, существа имеют помеху на спасброски Силы, против умения Пьющий кровь.
Кроме того, всякий раз, когда вы получаете временные хиты, выберите один темный дар за каждые 5 очков, что вы получили. Вы получаете выгоду от выбранного темного дара, пока вы не имеете временных хитов.

ЛОВКОЕ УКЛОНЕНИЕ На 18-м уровне, вы можете использовать Уклонение бонусным действием.
Как только вы используете это умение, вы должны закончить короткий или длительный отдых, прежде чем вы можете использовать его снова.



Данный архетип взят из хоумбрю-сборника “Магия Крови” (Blood Magic)